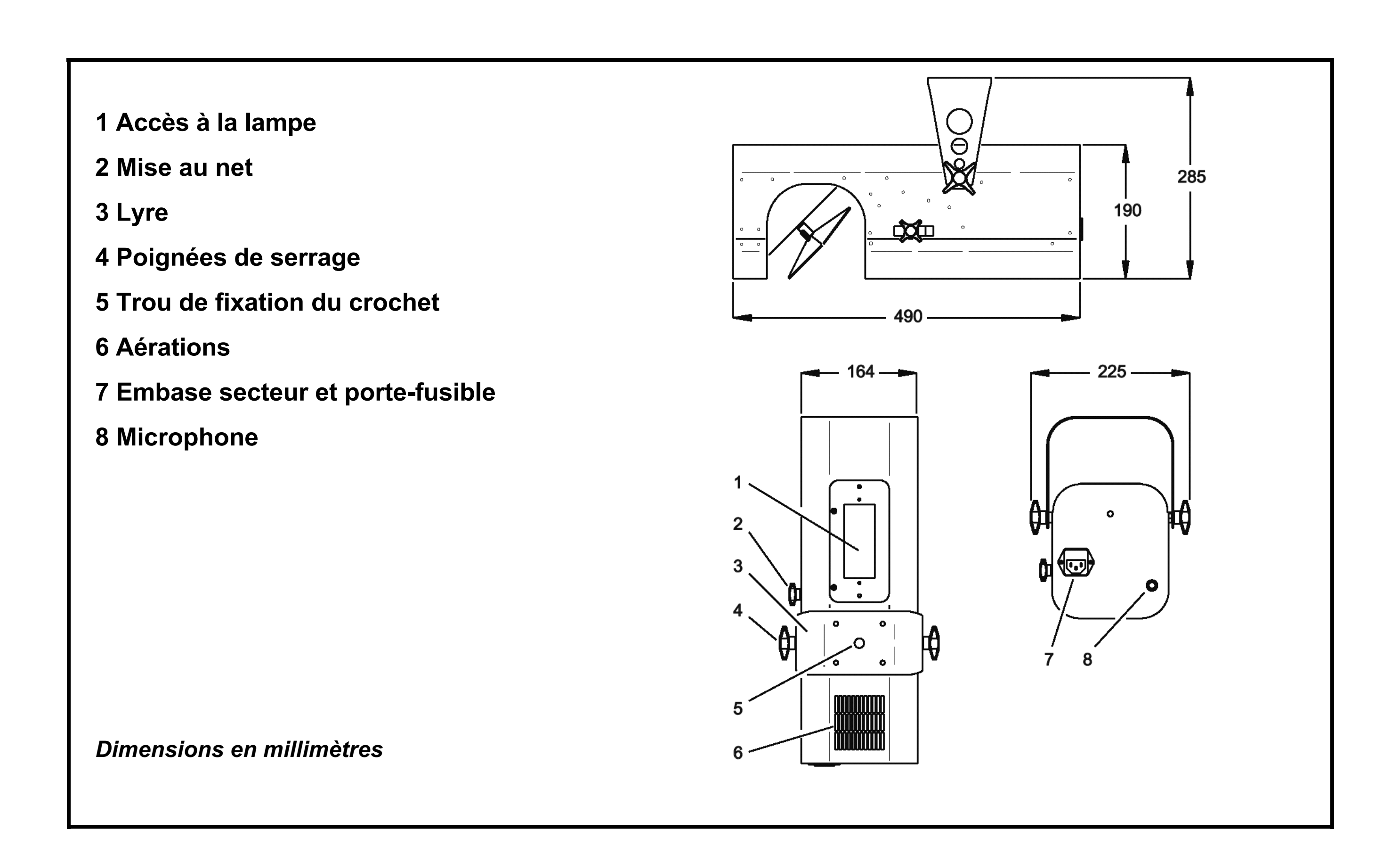
T-REX

Manuel d'utilisation







Introduction **3**
PRECAUTIONS D'UTILISATION 3
CONTENU DE L'EMBALLAGE 4
Connexion au secteur **4**
INSTALLER UNE FICHE SUR LE CABLE D'ALIMENTATION 4
Installation **5**
INSTALLATION EN ACCROCHE 5
UTILISATION DE LA LYRE COMME PIED AU SOL 6
Utilisation **6**
Entretien courant **6**
REMPLACEMENT DU FUSIBLE PRINCIPAL 7
LA LAMPE 7
Problèmes courants **8**

© 2001 Martin Professional A/S, Danemark

Tous droits réservés. Aucun extrait de ce manuel ne peut être reproduit, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans permission écrite de Martin Professional A/S, Danemark

Imprimé en France

P/N 35000101, Rev A

INTRODUCTION 1

Merci d’avoir choisi le T-Rex de Martin. Ce projecteur utilise une lampe halogène de 250 Watts et dispose d’un miroir pyramidal à 4 facettes, d’une roue couleur/gobos et d’un microphone intégré pour synchroniser automatiquement ses effets avec la musique.

PRECAUTIONS D’UTILISATION

Attention ! ***Ce produit est à usage professionnel uniquement. Il n'est pas destiné à un usage domestique.***

Ce produit présente le risque de blessures graves par électrocution, brûlure, incendie et chute. **Lisez attentivement ce manuel** avant d'installer et de mettre en route le projecteur. Suivez précautionneusement les instructions listées ci-dessous et les mises en garde présentes dans ce manuel et sur le projecteur lui-même. Si vous souhaitez plus de renseignements, contactez votre revendeur Martin ou le service d’assistance 24/24 de Martin au +45 70 200 201. Ne modifiez pas le projecteur et n’y installez rien à part des accessoires et kit d’origine Martin.

Pour vous protéger et protéger le public des électrocutions

- Déconnectez TOUJOURS le projecteur du secteur avant d'installer ou de retirer la lampe, les fusibles ou tout autre composant et lorsque l'appareil n'est pas utilisé.
- Raccordez TOUJOURS le projecteur à la terre pour éviter tout risque d’électrocution.
- N’utilisez que l’alimentation secteur normalisée et une ligne protégée par un disjoncteur magnéto thermique et différentiel.
- N'exposez pas le projecteur à la pluie ou à l'humidité.
- Reportez-vous à un technicien qualifié pour toute opération non décrite dans ce manuel.
- N'utilisez jamais le projecteur lorsqu'il est incomplet.

Pour vous protéger et protéger le public des brûlures et risques d'incendie

- N'essayez jamais d'outrepasser l'action des relais électrostatiques ou des fusibles. Remplacez toujours les fusibles par des fusibles de même type et même valeur.
- Assurez-vous que l’air circule correctement et que les aérations ne sont pas obstruées.
- Tenez toujours éloignés les matériaux combustibles (tissus, bois, papier ...) au moins à 30 cm du projecteur. Eloignez les produits très inflammables du projecteur.
- N’éclairez pas une surface située à moins de 10 cm du projecteur.
- Maintenez toujours un espace de 1 m autour de la ventilation et des entrées d'air.
- Remplacez la lampe si elle est défectueuse ou grillée. Pour ce faire, laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot et retirer la lampe. L’appareil peut mettre jusqu'à 15 minutes pour refroidir complètement. Protégez vos yeux et vos mains avec des gants et des lunettes de sécurité.
- Ne placez aucun filtre ou autre matériau devant la lentille de sortie du projecteur pendant son utilisation.
- La température en surface du projecteur peut atteindre 60°C. Laissez l'appareil refroidir au moins 5 minutes avant de le manipuler.
- N'utilisez pas le projecteur par une température ambiante (Ta) supérieure à 40°C.
- Ne regardez pas directement dans le faisceau.
- N’utilisez pas le projecteur s’il manque un capot ou une lentille : une lampe à décharge peut exploser à tout moment. De plus, les lampes à décharge émettent des radiations UV qui peuvent causer des brûlures et endommager les yeux.

Pour vous protéger et protéger le public des risques de chute

- Lors de l'accroche du projecteur, vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés.
- Vérifiez que tous les capots et matériels d'accroche sont sécurisés. Utilisez un système d'accroche secondaire comme une élingue de sécurité par exemple.
- Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation ou la dépose du projecteur.

CONTENU DE L'EMBALLAGE

Le T-Rex est livré avec :

- 1 câble d'alimentation de 3 m équipé d'une fiche IEC
- 1 lyre d'accroche
- 1 manuel d'utilisation

L'emballage est prévu pour protéger au mieux le projecteur durant le transport. Utilisez-le systématiquement lors des expéditions ou laissez le projecteur dans un flight case sur mesure.

CONNEXION AU SECTEUR 2

L'alimentation du T-Rex doit être adaptée à la tension et à la fréquence du secteur. Le réglage d'usine est indiqué sur l'étiquette de série à l'arrière de l'appareil. Le réglage du module d'alimentation doit correspondre à 5% près aux caractéristiques du secteur. Contactez votre revendeur Martin en cas de problème de réglage de l'alimentation.

INSTALLER UNE FICHE SUR LE CABLE D'ALIMENTATION

Le câble d'alimentation doit être équipé avec une fiche mâle correspondant aux normes d'utilisation en vigueur et doit disposer d'une broche de terre. Consultez un électricien qualifié si vous avez le moindre doute.

Attention ! ***Pour assurer votre protection contre les risques d'électrocution, l'appareil doit être relié à la terre. La prise électrique doit être protégée par un fusible ou un disjoncteur magnéto thermique ainsi que par disjoncteur différentiel.***

Attention ! ***Vérifiez que la fiche et le câble du projecteur sont en bon état avant de les connecter. Vérifiez que le câble d'alimentation supporte la consommation totale de tous les appareils connectés.***

En suivant les instructions du fabricant de la fiche, raccordez le fil Jaune/Vert à la broche de terre, le fil Marron à la broche de phase et le fil Bleu à la broche de neutre. Le tableau ci-dessous donne les symboles et couleurs d'identification usuels des contacts d'une fiche de courant.

Connexions		Marquages possibles		
Fil	**Broche**	**Typique**	**US**	**UK**
Marron	Phase	"L"	Jaune ou Cuivre	Rouge
Bleu	Neutre	"N"	Argent	Noir
Vert/Jaune	Terre	"⏚"	Vert	Vert

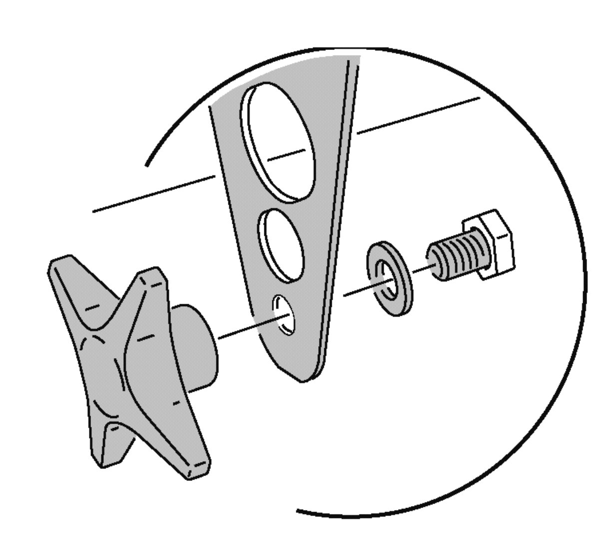
Tableau 1 : câblage d'une fiche de courant

INSTALLATION 3

Le T-Rex peut être installé en fixe ou temporairement par sa lyre avec un crochet (non fourni). Il peut également être placé directement sur la scène ou au sol. Pour une durée maximale de la lampe, n'installez pas le projecteur près d'une enceinte ou à proximité d'une source de fortes vibrations.

Attention ! Interdisez l'accès sous la zone de travail pendant l'installation et sécurisez toujours l'accroche du projecteur avec un système d'accroche secondaire.

INSTALLATION EN ACCROCHE



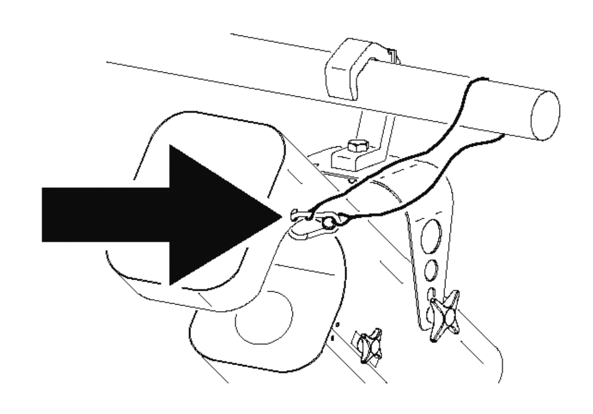
1 **Installez la lyre sur le T-Rex comme illustré ci-contre. Placez les rondelles plastiques sur la tige filetée avantde monter la lyre.**

2 **Vérifiez que la structure supporte au moins 10 fois le poids de tous les appareils installés y compris les câbles, les crochets et les accessoires.**

3 **Si vous utilisez un crochet pour installer le T-Rex, vérifiez que celui-ci est en bon état et qu'il supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil. Serrez convenablement le crochet sur la lyre avec un vis M12 de grade 8.8 et un papillon - ou selon les indications du fabricant du crochet - avec le trou central de la lyre.**

4 **Si le projecteur est installé en fixe, vérifiez que le matériel d'accroche (non fourni) et que la structure où sera fixée la machine supportent au moins 10 fois le poids de l'appareil. Vous pouvez utiliser les 6 perçages de 6 mm et le perçage central pour cette fixation.**

5 **En travaillant depuis une plate-forme stable, accrochez l'appareil par sa lyre.**



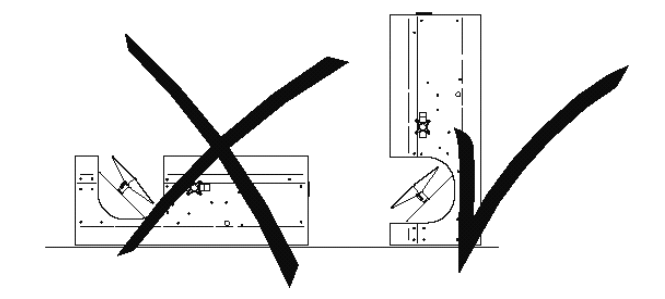
6 **Installez une élingué de sécurité qui supporte au moins 10 fois le poids de l'appareil autour du point d'accroche et dans le trou prévu à cet effet sur l'appareil.**

7 **Relâchez le serrage de la lyre et orientez le projecteur. Resserrez la lyre.**

8 **Vérifiez que le projecteur est au moins à 1 mètre de toute surface éclairée et au moins à 0,3 mètre de tout matériau combustible. Vérifiez que la ventilation et la trappe d'accès à la lampe disposent d'au moins 0,1 mètre d'espace autour de l'appareil**

UTILISATION DE LA LYRE COMME PIED AU SOL

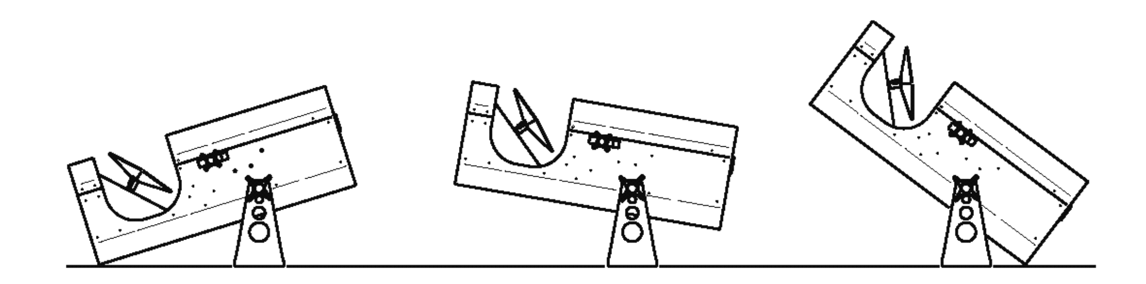
1 **Le T-Rex peut être installé au sol en le posant directement sur sa tête comme indiqué ci-contre ou en appui sur sa lyre. *Ne laissez jamais l'appareil en fonctionnement couché sur son capot.***



2 **Option : installez le T-Rex en utilisant la lyre comme pied (voir ci-dessous).**

3 **Placez le projecteur comme indiqué ci-dessous réglez sa lyre et serrez-la fermement.**

4 **Vérifiez que (1) la structure est stable, (2) le projecteur est à 1 mètre au moins de toute surface éclairée et 0,3 mètres au moins de tout matériau combustible et enfin (3) que l'appareil dispose de 0,1 mètre d'espace autour des aérations et de la trappe d'accès à la lampe.**



UTILISATION 4

Attention ! Vérifiez que les câbles d'alimentation sont en bon état et correspondent aux normes en vigueur et à la consommation des appareils installés.

Important ! Connecter sans précaution le T-Rex sur un gradateur risque d'endommager son électronique.

La lampe s'allume dès la mise sous tension. Les effets démarrent dès que le niveau sonore est suffisant pour le microphone intégré. Un réglage automatique de gain gère la sensibilité de ce dernier lorsque la pression acoustique diminue.

Une fois le T-Rex installé et connecté, réglez le net en desserrant et en ajustant la poignée prévue à cet effet sur le côté.

Bien que le T-Rex ne puisse pas être gradué, il peut être allumé et éteint à distance à l'aide d'un système à relais ou avec un gradateur en mode relais statique.

ENTRETIEN COURANT 5

A l'exception du changement de fusibles et de lampe, aucune partie de cet appareil ne peut être réparée par l'utilisateur. Référez toute intervention à un revendeur agréé, un distributeur ou un service technique Martin.

REMPLACEMENT DU FUSIBLE PRINCIPAL

Attention ! ***Ne remplacez jamais un fusible par un fusible de type différent***

1. **Débranchez le câble d'alimentation de l'embase secteur. Ouvrez le porte fusible placé dans l'embase secteur et retirez le fusible fondu.**
2. **Remplacez-le par un fusible identique. Le type exact est donné sur l'étiquette de série du projecteur.**

LA LAMPE

T-Rex utilise une lampe halogène 24 V 250 W ELC disponible en 2 modèles : une version économique (500 heures) et une version forte puissance mais à courte durée de vie (50 heures). *Installer tout autre type de lampe peut endommager l'appareil !*

Laissez le projecteur refroidir 5 minutes avant de le remballer et de le déplacer. Pour éviter tout risque de casse, retirez la lampe lors des expéditions.

Attention ! ***Déconnectez le projecteur du secteur et laissez-le refroidir pendant 5 minutes avant d'intervenir sur la lampe.***

Installer une lampe dans le T-Rex

1. **Déconnectez le projecteur du secteur et laissez le projecteur refroidir au moins 5 minutes avant d'ouvrir le capot de lampe. La lampe refroidit plus vite avec le couvercle en place. Le refroidissement complet peut prendre jusqu'à 15 minutes.**
2. **Retirez les vis de la trappe d'accès à la lampe et retirez le couvercle.**
3. **Si vous remplacez la lampe, attrapez la vielle lampe par son réflecteur et retirez-la du support. Déconnectez la douille. Ne tirez pas sur les fils.**
4. **Insérez la nouvelle lampe dans la douille.**
5. **Glissez délicatement la lampe dans son support jusqu'à ce qu'elle soit correctement maintenue.**
6. **Refermez le projecteur et revissez la trappe.**

PROBLEMES COURANTS 6

Problème	Cause probable	Que faire ?
Le projecteur semble complètement hors d'usage	Problème d'alimentation.	Vérifiez que le courant parvient à l'appareil et que les câbles d'alimentation sont bien branchés.
	Le fusible primaire a fondu.	Remplacez le fusible.
Un effet ne s'initialise pas correctement.	L'effet doit être réajusté mécaniquement.	Contactez un technicien Martin pour une révision.
Pas de lumière.	Lampe non montée ou lampe morte.	Déconnectez le projecteur et remplacez la lampe.
La lampe n'est pas stable ou sa durée de vie est très réduite.	Le réglage du transformateur ne correspond pas aux valeurs de l'alimentation locale.	Contactez un service technique Martin.
	Ventilations obstruées	Dégagez plus d'espace autour du projecteur.
	Amas de poussière trop important dans le projecteur.	Contactez un technicien Martin pour un nettoyage complet.
	Ventilation en panne. Dès que le projecteur surchauffe, le coupe circuit thermostatique coupe la lampe. Lorsque la température redevient raisonnable, la lampe amorce à nouveau, ce qui fait chauffer le projecteur et ainsi de suite ...	Contactez un technicien Martin pour une révision.